การเรียนรู้เชิงรุกของครูสังคมศึกษาในยุคไทยแลนด์ 4.0
Active learning of social studies teachers in Thailand 4.0 era

Received : 2019-09-01 **Revised :** 2019-10-30 **Accepted :** 2020-03-12

ผู้แต่ง วิภาพรรณ พินลา[1] Wipapan Phinla[1]
Phinla_89@hotmail.com
วิภาดา พินลา[2] Wipada Phinla[2]
Proud_phin@outlook.com

บทคัดย่อ

การเรียนรู้เชิงรุกของครูสังคมศึกษาในยุคไทยแลนด์ 4.0 เป็นกระบวนการเรียนรู้ยุคใหม่ที่ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและมีชีวิตชีวา โดยผู้เรียนมีส่วนริเริ่มและจดจ่อกับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง จากการสร้างองค์ความรู้ มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้คอยอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสังคมศึกษามี 4 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 การเผชิญหน้ากับปัญหาสังคมศึกษา ขั้นที่ 2 การระบุสาเหตุของปัญหาสังคมศึกษา ขั้นที่ 3 การหาวิธีการพิสูจน์ความจริงสังคมศึกษา และ ขั้นที่ 4 การสรุปข้อค้นพบสังคมศึกษา จากขั้นตอนดังกล่าว สามารถนำมาพัฒนาการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมสังคมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ : การเรียนรู้เชิงรุก, ครูสังคมศึกษา, ไทยแลนด์ 4.0

Abstract

Active learning of social studies teachers in Thailand 4.0 era is a learning process the new information. Learn more alert and lively. The learners have continued to initiate and focus on the content. From the creation of knowledge Interacting together. Act on your own. The teacher is to facilitate learning. Which can be applied in learning management in social studies courses.There are 4 steps as follows :Step 1Confrontation with social studies problems. Step 2 Identifying the causes of social studies problems. Step 3 Finding methods for proving the truth of social studies and steps 4 Summary of social studies findings. From the above steps can be used to improve learning through social studies activities effectively.

Keywords : Active learning, Social studies teachers, Thailand 4.0 era

[1] อาจารย์ ดร. สาขาการสอนศิลปศาสตร์ (การสอนสังคมศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
Ph.D, Faculty of Education, Thaksin University
[2] อาจารย์ ดร. สาขาการสอนศิลปศาสตร์ (การสอนสังคมศึกษา) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ
Ph.D, Faculty of Education, Thaksin University

บทนำ

การเรียนรู้เชิงรุกในยุคไทยแลนด์ 4.0 (Thailand 4.0) เป็นการส่งเสริมการศึกษาที่รัฐบาล มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ พัฒนานวัตกรรมใหม่อย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากระบบสังคมไทยในอดีตที่ผ่านมา มีพัฒนาการแต่ละยุคสมัย ได้แก่ ยุค 1.0 คือ การเกษตรกรรม ผลิตและขายพืชไร่ พืชสวน เป็นต้น 2.0 คือ อุตสาหกรรมเบา ผลิตและขายรองเท้า เครื่องดื่ม เครื่องประดับ เครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น 3.0 คือ อุตสาหกรรมหนัก ผลิตและขาย ส่งออกรถยนต์ ก๊าซธรรมชาติ ปูนซีเมนต์ เป็นต้น และสมัยปัจจุบันยุค 4.0 คือ นวัตกรรม เศรษฐกิจใหม่ ประเทศและประชากรมีรายได้สูง อย่างไรก็ตาม ได้มีนักวิชาการทางการศึกษา กล่าวถึงลักษณะการจัดการเรียนของครูในประเทศในยุคต่าง ๆ ไว้ดังนี้ 1) การจัดการเรียนรู้ยุคไทยแลนด์ 1.0 ครูเป็นศูนย์กลางในชั้นเรียน ผู้เรียนต้องเรียนตามรูปแบบการสอนของครู 2) การจัดการเรียนรู้ยุคไทยแลนด์ 2.0 ผู้เรียนได้เรียนในสิ่งที่ตนเองชอบ และถนัดกับครูที่มีความถนัด ผู้เรียนที่มีปัญหาในการเรียนจะได้รับการดูแลเอาใจใส่ทัดเทียมเพื่อน ๆ เป็นระยะ 3) การจัดการเรียนรู้ยุคไทยแลนด์ 3.0 เน้นที่การเรียนมากกว่าการสอน ใช้เวลาในการบรรยายน้อยลง ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากขึ้น และ 4) การจัดการเรียนรู้ยุคไทยแลนด์ 4.0 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และคิดค้นหาคำตอบตลอดเวลา ส่งเสริมให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ เพื่อการผลิตนวัตกรรม การสร้างอาชีพและการเรียนรู้ด้วยตนเอง (ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2559, น. 15-36) ดังนั้น ผู้ที่บทบาทสำคัญ ในการกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนอย่างกระตือรือร้น จึงเป็นหน้าที่ของครู โดยเฉพาะครูสังคมศึกษา ที่ต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียน มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ให้มากที่สุด โดยครูผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก ชี้แนะแนวทางในการจัดกิจกรรมทั้งในและนอกชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ค้นพบความรู้ พัฒนาความสามารถจนเกิดเจตคติที่ดี และมีประสบการณ์การเรียนรู้สังคมศึกษาร่วมกันเป็นกลุ่ม จากการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ให้ผู้เรียนได้วิจารณ์โต้แย้งระหว่างเพื่อนและครูผู้สอน อีกทั้งฝึกฝนการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายด้วยตนเอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ จดจำ และประมวลผลข้อมูลที่เรียน ทำให้บทเรียนและกิจกรรมการเรียนรู้สังคมศึกษามีความหมาย ตลอดจนเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดียิ่งขึ้น

ความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เป็นการจัดการเรียนรู้บนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้ Constructivism โดยมีปรัชญาการศึกษาที่ตั้งอยู่บนฐานความเชื่อที่ว่า ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้ดังกล่าวจะฝังติดอยู่กับคนสร้าง ดังนั้นความรู้ของแต่ละคน เป็นความรู้เฉพาะตัว และเป็นสิ่งที่ตนสร้างขึ้นเองเท่านั้น โดยผู้เรียนเป็นผู้กำหนด หรือมีส่วนร่วมในการกำหนดสิ่งที่เรียน และวิธีการเรียนของตนเอง (Grabinger, R.S, 1996, pp. 1-5) สอดคล้องกับ จรรยา ดาสา (2552, น. 72) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน โดยผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้เดิมและความรู้ใหม่ จากการได้คิด ได้ปฏิบัติระหว่างการเรียนการสอน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยสามารถแสวงหาความรู้ บูรณาการความรู้ข้อมูล ข่าวสารสารสนเทศต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง จนนำไปสู่ความคิดรวบยอดได้ต่อไป (ไชยยศ เรืองสุวรรณ, 2553, น. 1-2) อีกทั้ง ทิศนา แขมมณี (2555, น. 94-96) กล่าวว่า การเรียนรู้เชิงรุก คือการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิดการแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียน

มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ นอกจากนี้ ยังเป็นการลดกระบวนการถ่ายทอดเนื้อหา ให้กับผู้เรียนเพียงอย่างเดียว เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติมากกว่าฟังบรรยาย และเน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับกับผู้เรียนเป็นหลัก (ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ, 2560, น. 11) เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและครูผู้สอน ซึ่งเป็นการสร้างโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะการพูด ฟัง อ่าน เขียน และไตร่ตรองความคิดต่อเนื้อหาที่เรียน (สาวิตรี โรจนะสมิต อาร์โนลด์, 2555, น. 7) จนนำไปสู่การพัฒนาทักษะกระบวนการ และทักษะการคิดขั้นสูงของผู้เรียน (กิตติพันธ์ วิบุลศิลป์, 2560, น. 19) จากความหมายของการเรียนรู้เชิงรุก สรุปได้ว่า การเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กันผ่านการปฏิบัติที่หลากหลายรูปแบบ เช่น การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำกรณีศึกษา เป็นต้น โดยกิจกรรมที่นำมาใช้ ควรช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร/นำเสนอ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ นอกจากนี้ ควรมุ่งเน้นการมีปฏิสัมพันธ์กับครูผู้สอน และผู้เรียนกับผู้เรียนด้วยกัน ซึ่งครูผู้สอนควรลดบทบาทในการถ่ายทอดความรู้แก่ผู้เรียน ในลักษณะการบรรยายลง และเพิ่มบทบาทในการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่ทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการเรียนรู้

ความสำคัญของการเรียนรู้เชิงรุก

ในยุคไทยแลนด์ 4.0 เป็นยุคของข้อมูลข่าวสารและการเปลี่ยนแปลง ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้การสื่อสารไร้พรมแดน การเข้าถึงแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา ผลกระทบจากยุคโลกาภิวัตน์ดังกล่าว ส่งผลให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง และเป็นผู้แสวงหาความรู้อยู่ตลอดเวลา ประกอบกับปัจจุบัน มีองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นทุกวินาที จึงทำให้เนื้อหาวิชา มีมากเกินกว่าที่จะเรียนรู้จากในห้องเรียนได้หมด ซึ่งการสอนแบบเดิมด้วยการ “พูด บอก เล่า” จึงไม่สามารถพัฒนาผู้เรียน ให้นำความรู้ที่ได้จากการเรียนในชั้นเรียนไปปฏิบัติในชีวิตจริงได้ดี ดังนั้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคมเทคโนโลยี จากครูผู้สอนที่มีบทบาทเป็นผู้ถ่ายทอด ปรับเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้ โดยการให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ อีกทั้งสามารถสร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เห็นได้ว่า การจัดการเรียนแบบเชิงรุก เป็นวิธีการสอนรูปแบบหนึ่ง ที่มีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจ และการนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวต่อการเรียนรู้ และสร้างความกระตือรือร้นด้านการรู้คิด มากกว่าวิธีการสอนโดยการท่องจำเพียงอย่างเดียว (Sweeller, 2006); Bonwell and Eison (1991); Stearns (1994); Biech (2015)

นอกจากนี้ การเรียนรู้ในยุคไทยแลนด์ 4.0 จึงเป็นความท้าทายที่ครูผู้สอนสังคมศึกษา ต้องวางแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เท่าที่เป็นไปได้ ดังคำกล่าวของ วิจารณ์ พานิช (2555, น. 64) ที่ได้กล่าวว่า ครูผู้สอนควรปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้ ที่เน้นครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางบรรยายเพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้มากที่สุด เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้สนุกกับการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ต่อไปตลอดชีวิต จากการที่ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง กล่าวคือ ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนเรียนรู้ร่วมกัน โดยใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสม ส่งเสริมกิจกรรมที่มีการสื่อสารกันอย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม โดยมีการเรียนรู้แบบบูรณาการเนื้อหาระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ อีกทั้งส่งเสริมการเรียนรู้จากการกระทำ โดยมีการสะท้อนความคิดของตนเองกับ

คนอื่น ๆ ซึ่งวิธีการจัดการเรียนรู้ดังกล่าว สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยมีผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ (นนทลี พรธาดาวิทย์, 2559, น. 17)

กลยุทธ์และเทคนิคที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับครูสังคมศึกษา

จากการศึกษากลยุทธ์ และเทคนิคที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับครูสังคมศึกษา สามารถสรุปเป็นแนวทางได้ว่า เป็นการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอน ที่ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ทำความเข้าใจ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง และร่วมกันอภิปราย นำเสนอ สรุปความคิดรวบยอดร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน จากการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด การเรียนรู้แบบร่วมมือ และการเรียนรู้แบบกรณีศึกษา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความใฝ่รู้ กระตือรือร้น คิดเป็น สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล ตลอดจนทำงานเป็นกลุ่ม และสามารถนำเสนอข้อมูลได้ดีกว่าการสอนแบบบรรยาย สอดคล้องกับ นนทลี พรธาดาวิทย์ (2559, น. 17) และ Bonwell and Eison (1991, p. 86) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวก ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้มากที่สุด ซึ่งมีนักวิชาการให้แนวทางกลยุทธ์ และเทคนิคที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก มีดังนี้

ศักดา ไชกิจภิญโญ (2548, น. 12) ได้แนะนำเทคนิคการแทรกกิจกรรม ในการสอนบรรยายแบบการเรียนรู้เชิงรุกไว้ มีดังนี้

1. Think-Pair-Share เป็นวิธีให้ผู้เรียนคิด โดยให้ผู้เรียนคิดด้วยตนเอง 4-5 นาที แล้วให้จับคู่กับเพื่อน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากนั้นสุ่มเรียกให้ผู้เรียนนำเสนอแนวคิดหน้าชั้นเรียน

2. Minute Paper เป็นวิธีให้ผู้เรียนสรุปใจความสำคัญ ภายใน 2 ประโยค ใช้เวลา 1 นาที เกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้บรรยายไปแล้ว 15 นาที แล้วจับคู่กับเพื่อน เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จากนั้นจึงสุ่มเรียกให้ผู้เรียนมานำเสนอแนวคิดหน้าชั้นเรียน

3. Jigsaw เป็นวิธีที่ครูผู้สอน เลือกเนื้อหาที่สามารถแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ได้ 3-4 ส่วน แล้วแบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่ม โดยสมาชิกเท่ากับส่วนของเนื้อหา ให้แต่ละกลุ่มส่งผู้เรียนมา 1 คน เลือกเนื้อหาที่เตรียมไว้ และอ่านทำความเข้าใจ หรือหาคำตอบร่วมกัน จากนั้นให้กลับไปสอนสมาชิกในกลุ่มดั้งเดิม ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนครบเนื้อหาทุกส่วน

4. Round Table เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อตอบคำถาม โดยแต่ละกลุ่มได้กระดาษคำถาม 1 แผ่น เมื่อทุกกลุ่มเขียนคำตอบลงในกระดาษคำถามที่ได้รับเรียบร้อย จึงส่งกระดาษคำถามกลุ่มตนเอง ให้กลุ่มอื่นดูคำตอบ ครูผู้สอนสุ่มเรียกให้ตัวแทนกลุ่มมานำเสนอ

5. Voting เป็นวิธีที่ครูผู้สอน ให้ผู้เรียนแข่งขันกันตอบคำถามกันว่า ผู้เรียนเห็นด้วย หรือไม่เห็นด้วยอย่างไรกับวิธีการดังกล่าว

6. End of Class Query เป็นวิธีที่ครูผู้สอน ให้ผู้เรียนสรุปการเรียนรู้ ภายใน 2 ประโยค ใช้เวลา 3 นาที หรือให้ซักถามก่อนจบคาบสอน

7. Trade of Problem เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งกลุ่มผู้เรียนเพื่อตอบคำถาม โดยแต่ละกลุ่มได้บัตรคำถามที่ไม่เหมือนกัน 1 แผ่น เมื่อทุกกลุ่มเขียนคำตอบบนด้านหลังบัตรคำถามแล้ว ส่งบัตรคำถามกลุ่มตนเองให้กลุ่มอื่นดูคำตอบ ในขณะเดียวกัน ก็ได้รับบัตรคำถามมาจากกลุ่มอื่น จากนั้นให้สมาชิกในกลุ่มอ่าน

คำถาม และร่วมกันหาคำตอบ โดยไม่ดูคำตอบของกลุ่มอื่น เมื่อได้คำตอบจึงพลิกไปดูคำตอบของกลุ่มอื่น ถ้าคำตอบตรงกัน จะไม่เขียนอะไรเพิ่มลงไป แต่ถ้าคำตอบแตกต่างกัน ให้เขียนคำตอบที่ได้เพิ่มลงไป และส่งบัตรคำถามให้กลุ่มอื่นต่อไป ทำเช่นนี้เรื่อยไปจนครบทุกบัตรคำถาม ครูผู้สอนรวบรวมบัตรคำถามที่มีคำตอบมากกว่า 1 คำตอบ ให้ทั้งห้องร่วมกันอภิปราย และหาคำตอบที่ทั้งห้องยอมรับ

8. Concept Map เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งกลุ่มผู้เรียน เพื่อให้เขียนประเด็นหลักลงตรงกลางกระดาษ พร้อมเขียนวงกลมล้อมรอบ และประเด็นรองที่เกี่ยวข้อง แล้ววงกลมล้อมรอบเช่นกัน จากนั้นจึงเชื่อมโยงประเด็นหลัก และประเด็นรองเข้าด้วยกัน เป็นแผนภาพที่มีลักษณะคล้ายลูกโซ่ใยแมงมุม หรือรูปดาว เพื่อช่วยให้จดจำ และเข้าใจง่ายขึ้น

ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ (2550, น. 8) ได้เสนอแนะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไว้ มีดังนี้

1. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมจัดการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง การจัดกิจกรรมต้องสะท้อนความต้องการในการพัฒนาผู้เรียน และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

2. จัดกิจกรรมที่สร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้

4. จัดกิจกรรมโดยมีการจัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ ส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย

6. จัดกิจกรรมโดยมีการวางแผนเกี่ยวกับเวลา ในการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในส่วนของเนื้อหาและกิจกรรม

7. จัดกิจกรรมโดยครูผู้สอนใจกว้างยอมรับความสามารถในการแสดงออก และความคิดผู้เรียน

ทิศนา แขมมณี (2557, น. 45) ได้นำเสนอรูปแบบการเรียนการสอนของการเรียนรู้แบบร่วมมือที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นกลยุทธ์ และเทคนิคที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก ซึ่งมีรูปแบบ มีดังนี้

1. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบจิ๊กซอร์ (JIGSAW) เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม คละความสามารถ แล้วให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ไปเรียนรู้เนื้อหาที่แตกต่างกัน แล้วกลับมาสอนเพื่อนที่อยู่กลุ่มจนครบเนื้อหาทุกส่วน หลังจากนั้น ครูผู้สอนทดสอบผู้เรียนแต่ละคน แล้วนำคะแนนของทุกคนในกลุ่มมารวมเป็นคะแนนกลุ่ม

2. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ เอส.ที.เอ.ดี (STAD) เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม คละความสามารถ แล้วให้สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ศึกษาเนื้อหาร่วมกัน ถ้าเนื้อหามีหลายส่วน สมาชิกแต่ละคนทำแบบทดสอบในแต่ละส่วน และเก็บคะแนนเอาไว้ เมื่อสมาชิกทุกคนทำครบทุกส่วนแล้ว สมาชิกแต่ละคนต้องทำแบบทดสอบครั้งสุดท้าย เพื่อนำมาหาคะแนนพัฒนาการ นำคะแนนพัฒนาการของทุกคนในกลุ่มมารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม

3. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ที.เอ.ไอ (TAI) เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม คละความสามารถ แล้วให้สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ศึกษาเนื้อหาร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มจับคู่กันทำแบบฝึกหัด สมาชิกที่ทำแบบฝึกหัดได้ 75% แล้ว ให้ไปรับการทดสอบรวบยอดครั้งสุดท้าย ถ้าสมาชิกทำแบบฝึกหัดได้ไม่ถึง 75% ต้องทำแบบฝึกหัดซ่อม จนกว่าจะได้ แล้วให้ไปรับการทดสอบรวบยอดครั้งสุดท้าย นำคะแนนทดสอบครั้งสุดท้ายของทุกคนในกลุ่ม มารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม

4. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ที.จี.ที (TGT) เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม คละความสามารถ แล้วให้สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ศึกษาเนื้อหาร่วมกัน สมาชิกในกลุ่มแต่ละคนแยกย้ายกันไป

แข่งขันกับกลุ่มอื่น ตามระดับความสามารถ แล้วตอบคำถามแข่งขันกัน คนที่ได้คะแนนจากการตอบคำถามมากที่สุด ในแต่ละกลุ่มจะได้รับคะแนนโบนัสเพิ่ม เมื่อทุกกลุ่มแข่งขันกันเสร็จแล้ว นำคะแนนที่ได้จากการแข่งขั้นของทุกคนในกลุ่ม มารวมกันเป็นคะแนนกลุ่ม

5. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ แอล.ที (LT) เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มคละความสามารถ แล้วให้สมาชิกทุกคนในกลุ่ม ศึกษาเนื้อหาร่วมกัน โดยแต่ละคนมีบทบาทแตกต่างกัน เช่น อ่านคำสั่ง หาคำตอบ ตรวจคำตอบ แล้วสมาชิกในกลุ่มร่วมกันสรุปคำตอบ เพื่อส่งเป็นผลงานกลุ่ม สมาชิกทุกคนในกลุ่มจะได้คะแนนเท่ากัน

6. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ จี.ไอ (G.I) เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่มคละความสามารถ แล้วให้สมาชิกทุกคนในกลุ่ม แบ่งเนื้อหาเป็นหัวข้อย่อย ๆ แล้วแบ่งกันไปศึกษาหาข้อมูล โดยให้ผู้เรียนที่อ่อนเลือกหัวข้อก่อน หลังจากสมาชิกแต่ละคนศึกษาหาข้อมูลเรียบร้อยแล้ว สมาชิกทุกคนในกลุ่มร่วมกันอภิปราย เพื่อสรุปผลและนำเสนอต่อหน้าชั้นเรียน

7. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบ ซี.ไอ.อาร์.ซี (CIRC) เป็นวิธีที่ครูผู้สอน แบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม ตามระดับความสามารถในการอ่าน แล้วให้สมาชิกในกลุ่มจับคู่กันอ่านแบบเรียน หลังจากนั้นครูผู้สอนแบ่งกลุ่มผู้เรียน แบบคละความสามารถในการอ่าน เพื่อจัดทำรายงาน ทำแบบฝึกหัด หรือแบบทดสอบต่าง ๆ แล้วให้คะแนนเป็นกลุ่ม ครูผู้สอนจัดเตรียมกิจกรรมการอ่านให้กับผู้เรียนแต่ละกลุ่ม แล้วช่วยกันวิเคราะห์สิ่งที่ได้จากการอ่าน เพื่อฝึกทักษะในการอ่าน จากนั้น ผู้เรียนแต่ละคนเข้ารับการทดสอบการอ่าน เพื่อความเข้าใจ ผู้เรียนได้รับการฝึกทักษะการอ่านไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งสามารถเขียนเรื่องตามหัวข้อที่ตนเองสนใจได้ แล้วให้เพื่อนช่วยกันตรวจสอบ

8. กระบวนการเรียนการสอนของรูปแบบคอมเพล็กซ์ (Complex Instruction) เป็นวิธีที่ครูผู้สอนแบ่งผู้เรียนออกเป็นกลุ่ม คละความสามารถ แล้วให้ผู้เรียนไปศึกษาหาข้อมูลร่วมกัน สมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม ใช้ความสามารถที่ตนเองถนัด ช่วยกลุ่มในการทำผลงานออกมาให้สำเร็จร่วมกัน

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ (2560: 3) ได้เสนอแนะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงรุกไว้ มีดังนี้

1. จัดกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียน กิจกรรม หรือเป้าหมายที่ต้องการ สะท้อนความต้องการที่พัฒนาผู้เรียน และเน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงของผู้เรียน

2. จัดกิจกรรมสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

3. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นพลวัต ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม รวมทั้งกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียน ได้แก่ การฝึกแก้ปัญหา การศึกษาด้วยตนเอง เป็นต้น

4. จัดกิจกรรมที่มีการจัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaboratory Learning) ส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในกลุ่มผู้เรียน

5. จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ท้าทาย และให้โอกาสผู้เรียนได้รับวิธีการสอนที่หลากหลาย อาทิ การอภิปราย การแก้ไขสถานการณ์ที่กำหนด เสริมเข้ากับกิจกรรมการบรรยาย

6. จัดกิจกรรมที่มีการวางแผนในเรื่องของเวลาการสอนอย่างชัดเจน ทั้งในเรื่องของเนื้อหา และกิจกรรมในการเรียน ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่กระตือรือร้น จำเป็นต้องใช้เวลาการจัดกิจกรรมมากกว่าการบรรยาย โดยสามารถกำหนดรายละเอียดลงในประมวลรายวิชา เป็นต้น

7. จัดกิจกรรมโดยครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับในความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นที่ผู้เรียนนำเสนอ

จากแนวทางกลยุทธ์ และเทคนิคที่สนับสนุนการเรียนรู้เชิงรุก สรุปได้ว่า ครูผู้สอนต้องให้ความสำคัญกับ

ผู้เรียนเป็นหลักในการจัดการเรียนรู้ เน้นการนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริง ตลอดจนสามารถวางแผนเกี่ยวกับเวลา ในจัดการเรียนรู้อย่างชัดเจน รู้จักสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การอภิปราย และการเจรจาโต้ตอบที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน เน้นให้เกิดความเคลื่อนไหวมีชีวิตชีวา ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม รวมถึงกระตุ้นให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ โดยการจัดสภาพการเรียนรู้แบบร่วมแรงร่วมใจในกลุ่มที่ท้าทาย หลากหลาย ตลอดจนครูผู้สอนต้องใจกว้าง ยอมรับความสามารถในการแสดงออก และความคิดเห็นเของผู้เรียน มีดังนี้

1) กระบวนการสืบเสาะหาความรู้ (Inquiry Process : 5Es) ฝึกผู้เรียนตั้งคำถามที่ศึกษา สำรวจข้อมูล สร้างองค์ความรู้ใหม่ แสดงการตรวจสอบ และแสดงการประเมินตรวจสอบ

2) การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) ฝึกผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการวางแผน หายุทธวิธีร่วมกัน ในการคิดแก้ปัญหา อภิปราย และสรุปคำตอบร่วมกัน

3) การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning : PBL) ฝึกผู้เรียนตั้งคำถาม คิดวิเคราะห์ค้นหาคำตอบร่วมกับกลุ่มเพื่อน และหาแนวทางไปสู่คำตอบนั้น

4) การเรียนรู้โดยใช้การวิจัยเป็นฐาน (Research-Based Learning : RBL) ฝึกผู้เรียนอภิปรายการวิจัย นำเสนอสาระของงานวิจัย ประเมินตนเองเกี่ยวกับการอ่านรายงานการวิจัย

5) การสอนอย่างไตร่ตรอง (Reflective Teaching) ฝึกผู้เรียนเรียนรู้จากการค้นคว้าข้อมูลกระบวนการ แลกเปลี่ยนในชั้นเรียน แก้ปัญหา และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

6) การสอนแบบระดมสมอง (Brainstorming) ฝึกผู้เรียนช่วยกันไตร่ตรองปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกันช่วยกันคิดหาคำตอบ หรือทางเลือกสำหรับปัญหา และแก้ปัญหาในกลุ่มร่วมกัน

7) การสอนแบบกรณีศึกษา (Case Study) ฝึกผู้เรียนรู้จักคิดอย่างเป็นระบบ อภิปราย แก้ปัญหาตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และสรุปคำตอบร่วมกัน

8) การสอนแบบเน้นปัญหา/โครงงาน (Problem/Project-based Learning) ฝึกผู้เรียนศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง ระหว่างการทำโครงงาน นำเสนองาน และร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้เรียนรู้

9) การสอนแบบแสดงบทบาทสมมุติ (Role Playing) ฝึกผู้เรียนนำเสนอสถานการณ์สมมติและบทบาทสมมติ เลือกผู้แสดงบทบาท แสดงบทบาท อภิปราย และสรุปการเรียนรู้ที่ได้รับ

10) การสอนแบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) ฝึกผู้เรียนร่วมกันนำเสนอสถานการณ์ปัญหา รู้จักคิดอย่างเป็นระบบ อภิปราย และสรุปคำตอบร่วมกัน

11) การสอนแบบสะท้อนความคิด (Student’s Reflection) ฝึกผู้เรียนมีโอกาสได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน อภิปราย แก้ปัญหา และตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

12) การสอนแบบตั้งคำถาม (Questioning-based Learning) ฝึกผู้เรียนให้ใช้ทักษะการคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความคิดอย่างเป็นระบบ แสวงหาข้อมูลข้อเท็จจริงด้วยตนเอง

13) การสอนแบบใช้เกม (Games-based Learning) ฝึกผู้เรียนลงมือปฏิบัติจริง สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม

แนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับครูสังคมศึกษา

มีนักวิชาการและนักการศึกษา ได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้เชิงรุกไว้หลายท่าน และแตกต่างกันซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับครูสังคมศึกษา เพื่อสร้างบรรยากาศในการเรียนให้ผู้เรียนกล้าพูด กล้าตอบ และมีความสุขทุกการเรียนรู้สังคมศึกษา มีดังนี้

ณฐกร ดวงพระเกษ (2560, น. 216) เสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกได้ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 จัดเตรียมผู้เรียน โดยการสร้างบรรยากาศของการมีส่วนร่วม การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนกับครูผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน รวมถึงการแนะนำวิธีการเรียนรู้ ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 ขั้นสถานการณ์ปัญหา ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันนำเสนอสถานการณ์ปัญหา ที่มีความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาในบทเรียน กับสิ่งที่ผู้เรียนอาจพบเจอในชีวิตประจำวัน และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้อภิปรายซักถามในสิ่งที่สงสัย

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ปัญหา การให้ผู้เรียนได้ศึกษา และวิเคราะห์เกี่ยวกับสถานการณ์ปัญหา ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ตั้งคำถาม และหาแนวทางไปสู่คำตอบร่วมกัน ผู้เรียนต้องระดมสมองช่วยกันวิเคราะห์ปัญหาและหาเหตุผลมาอธิบาย

ขั้นที่ 4 วางแผนงาน เป็นขั้นตอนสนับสนุนให้ผู้เรียน ได้มีส่วนร่วมในการวางแผน และหายุทธวิธีร่วมกันในการคิดแก้ปัญหา ซึ่งมีการสื่อสารและแสดงความคิดเห็นของกลุ่ม รวมไปถึงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างกลุ่มอื่น ๆ

ขั้นที่ 5 ดำเนินงาน เป็นขั้นตอนการให้ผู้เรียนดำเนินการแสวงหาข้อมูล โดยครูผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสวงหาข้อมูลความรู้ เพื่อแก้โจทย์ปัญหาร่วมกันเป็นกลุ่ม หรือด้วยตนเอง ซึ่งผู้เรียนต้องดำเนินการศึกษาค้นคว้า จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

ขั้นที่ 6 สรุป เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนสรุปสังเคราะห์ความรู้ ผลงานของกลุ่มตัวเอง และประเมินว่าข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า มีความเหมาะสมหรือไม่เพียงใด และจัดเตรียมเป็นลักษณะป้ายนิทรรศการหรืออื่น ๆ เพื่อแสดงผลงานร่วมกัน

ขั้นที่ 7 ประเมิน เป็นขั้นตอนการส่งเสริมให้ผู้เรียนนำเสนอผลงาน ที่แสดงถึงกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่ต้นจนได้คำตอบของปัญหา และสนับสนุนให้เชื่อมโยงถึงสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ รวมไปถึงการประเมินการเรียนรู้ตามสภาพจริง ในรูปแบบที่หลากหลายร่วมกัน ระหว่างครูผู้สอนและผู้เรียน

จากกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก สรุปได้ว่า ครูผู้สอนสังคมศึกษา สามารถนำมาจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่เน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ได้ โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก จากการที่ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง คือการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การคิดสังเคราะห์ และประเมินผล รวมทั้งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการอยากเรียนรู้ โดยครูผู้สอนเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับครูสังคมศึกษาสรุปได้ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การเผชิญหน้ากับปัญหาสังคมศึกษา ครูผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเผชิญกับปัญหาสังคมศึกษาจากการอ่าน การดูวิดีทัศน์ การฟังเรื่องราว การพูดคุยสนทนาของครูผู้สอน จากนั้นครูผู้สอนตั้งคำถามที่ให้ผู้เรียนคิดตอบจากการสังเกต เพื่อพิจารณาว่าปัญหาสังคมศึกษาคืออะไร

ขั้นที่ 2 การระบุสาเหตุของปัญหาสังคมศึกษา ผู้เรียนแบ่งกลุ่มกัน 4-5 คน ศึกษาสาเหตุและปัจจัยสังคมศึกษา ซึ่งเป็นสาเหตุที่แท้จริงของปัญหา จากการระดมความคิดร่วมกัน เพื่อเป็นแนวทางปฏิบัติ หลังจากที่ได้ทราบหัวข้อสิ่งที่ตนเองสนใจ เพื่อนำมาใช้ในการหาทางการแก้ไขปัญหา

ขั้นที่ 3 การหาวิธีการพิสูจน์ความจริงสังคมศึกษา ผู้เรียนค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสาเหตุของปัญหาสังคมศึกษา แล้วนำมาเปรียบเทียบการสืบค้นข้อมูลเรื่องเดียวกัน ด้วยเครื่องมือสืบค้นที่ต่างกัน โดยให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการสืบค้นหาคำตอบ

ขั้นที่ 4 การสรุปข้อค้นพบสังคมศึกษา ครูผู้สอนให้ผู้เรียนสรุปสิ่งที่เรียนรู้สังคมศึกษา จากการทำ

กิจกรรม โดยครูใช้คำถามถามผู้เรียน นำไปสู่การสรุปสิ่งที่เรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้สรุปและทบทวนความรู้ที่ได้รับว่า เพิ่มขึ้นจากเดิมหรือไม่อย่างไร จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างไร โดยสรุปเป็นผังกราฟิกต่าง ๆ

จากแนวทางการจัดการเรียนรู้เชิงรุกสำหรับครูสังคมศึกษา สรุปได้ว่า ครูผู้สอนสังคมศึกษาต้องจัดกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติที่อาจเป็นการทดลอง การอ่าน การดูวิดีทัศน์ การฟังเรื่องราว การพูดคุยสนทนา การทำงานเป็นกลุ่ม การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมุติ การแสดงสถานการณ์จำลอง และการนำเสนอ ซึ่งผลการปฏิบัติเงื่อนไขสำคัญคือ ผู้เรียนมีบทบาทหลักในการทำกิจกรรมที่ท้าทายและได้เรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสำคัญ อีกทั้งครูผู้สอนต้องมีการใช้กระบวนการต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม เช่น กระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการแสวงหาความรู้ กระบวนการแก้ปัญหา กระบวนการสร้างลักษณะนิสัย กระบวนการทักษะทางสังคม ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนสร้างความรู้ขึ้นมาด้วยตนเองจากการปฏิบัติที่เกิดขึ้น ซึ่งสามารถสรุปเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมสังคมศึกษาเชิงรุกได้ดังตารางที่ 1 มีดังนี้

ตารางที่ 1 แนวทางการจัดกิจกรรมสังคมศึกษาเชิงรุก

สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา	**การจัดการเรียนรู้แบบเชิงรุก**	**ตัวอย่างชื่อกิจกรรมสังคมศึกษา**	**แนวทางการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษา**
สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม	1. การกระตุ้นเร้าความสนใจการจากการเผชิญกับปัญหาที่ให้ผู้เรียนคิดตอบ 2. การเรียนรู้เดี่ยว 3. การเรียนรู้กลุ่มเล็ก 4. การเรียนรู้กลุ่มใหญ่ 5. การได้รับข้อมูลความรู้ 6. การเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียนอื่น 7. การสร้างประสบการณ์ความรู้ผ่านการลงมือกระทำ 8. การสะท้อนกลับการเรียน	- โครงงานคุณธรรม - เล่านิทานคุณธรรม - สวดมนต์แปล - การฝึกสวดมนต์หมู่ทำนองสรภัญญะ - ตักบาตรยามเช้าข้าวถ้วยแกงถุง - บริจาคสิ่งของแก่ผู้ยากไร้ - โครงการอุ่นกายอุ่นใจต้านภัยหนาว - โครงการพัฒนาโรงเรียนดีประจำตำบล/อำเภอ/จังหวัด - การแข่งขันตอบปัญหายอดอัจฉริยะสาระวิชาศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม	ส่งเสริมกิจกรรมที่สอดคล้องกับหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเอง และการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้ กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม และส่วนรวม

สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม		- ภาพยนตร์สั้นหน้าที่พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย - มารยาทไทย - แต่งกายสืบสานวัฒนธรรมไทย - เก็บกวาดขยะสร้างสำนึกพลเมืองในโรงเรียน - โครงการค่ายสังคมสัญจรทำความดีด้วยจิตอาสา - โครงการลูกเสือคุณธรรมนำประชาธิปไตยห่างไกลยาเสพติด - โครงการสร้างระบบป้องกัน เฝ้าระวังและแก้ไขปัญหายาเสพติดในโรงเรียน - โครงการส่งเสริมนิสัยรักการอ่านและห้องสมุดมีชีวิต - การแข่งขันตอบปัญหายอดอัจฉริยะสาระวิชาหน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม	ส่งเสริมกิจกรรมที่สอดคล้องกับการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้านประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิ หน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก
สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์		- โครงงานเศรษฐกิจพอเพียง - เกมเศรษฐศาสตร์น่ารู้ - บันทึกการออมเงินทองของมีค่ากับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง - ค่ายโครงการนักเศรษฐศาสตร์(รักท้องถิ่น) รุ่นเยาว์ - โครงการส่งเสริมสุขภาวะที่ดีและมีสุนทรียภาพของผู้เรียน - โครงการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ คิดสร้างสรรค์ ตัดสินใจแก้ปัญหาได้อย่างมีสติสมเหตุผลด้วยหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง - การแข่งขันตอบปัญหายอดอัจฉริยะสาระวิชาเศรษฐศาสตร์	ส่งเสริมกิจกรรมที่สอดคล้องกับการผลิต การแจกจ่าย และการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์		- ละครประวัติศาสตร์ไทย - เกมพื้นบ้าน - ไกด์นำเที่ยวประวัติศาสตร์ไทย - เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านแหล่งเรียนรู้ในท้องถิ่น - ศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์จากคำบอกเล่า - สืบสานตำนานการแต่งกายท้องถิ่นในอดีต (ประกวดการอนุรักษ์การแต่งกายในท้องถิ่น) - โครงการจัดร้านนิทรรศการในงานตากสินฯ - การแข่งขันตอบปัญหายอดอัจฉริยะสาระวิชาประวัติศาสตร์	ส่งเสริมกิจกรรมที่สอดคล้องกับเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ เหตุการณ์สำคัญในอดีต บุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม และการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่น และภูมิปัญญาไทยให้คงอยู่สืบไป
สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์		- เกมจำแนกจังหวัดต่าง ๆ ตามภูมิภาค ทั้ง 6 ภูมิภาคของประเทศไทย - พัฒนาชุมชน เช่น ปลูกป่า คัดแยกขยะ ทำฝายกั้นน้ำ ฯลฯ - ไกด์นำเที่ยวท้องถิ่นศึกษา - โครงการปรับปรุงภูมิทัศน์รักษ์สิ่งแวดล้อมในโรงเรียน - โครงการพัฒนาแหล่งเรียนรู้สวนพฤกษศาสตร์ภายในโรงเรียน - ประกวดนักประดิษฐ์รีไซเคิลน้อย - โครงการประหยัดพลังงาน - การแข่งขันตอบปัญหายอดอัจฉริยะสาระวิชาภูมิศาสตร์	ส่งเสริมกิจกรรมที่สอดคล้องกับความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

จากแนวทางการจัดกิจกรรมสังคมศึกษาเชิงรุก สรุปได้ว่า ครูผู้สอนสังคมศึกษาต้องจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน โดยใช้เทคนิคหรือกิจกรรมต่าง ๆ โดยเน้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ และได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ลงมือกระทำ ตลอดจนครูผู้สอนควรมีการจัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่เสมือนจริง หรือในชีวิตจริง ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการอภิปราย และการแสดงความคิดเห็น ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับครูผู้สอน และเพื่อนในชั้นเรียน

บรรณานุกรม

กิตติพันธ์ วิบุลศิลป์. (2560). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ตามแนวคิดห้องเรียนกลับทางร่วมกับการเรียนรู้เชิงรุกที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์และความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 5*. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จรรยา ดาสา. (2552). 15 เทคนิคในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนเชิงรุก. *นิตยสาร สสวท.* 36(163), 72-76.

ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2553). Active Learning. *ข่าวสารวิชาการ คณะเภสัชศาสตร์.* มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ณฐกร ดวงพระเกษ. (2560). รูปแบบการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้ปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมสมรรถนะนักศึกษาการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์.* 18(2), 216-220.

ณัชนัน แก้วชัยเจริญกิจ. (2550). *ภาวะผู้นำและนวัตกรรมทางการศึกษา : บทบาทของครูกับ Active Learning.* [ออนไลน์]. วันที่ค้นข้อมูล 15 มีนาคม 2562, เข้าถึงได้จาก https://genedu.kku.ac.th.

ทวีวัฒน์ วัฒนกุลเจริญ. (2560). *การเรียนเชิงรุก (Active Learning).* [ออนไลน์]. วันที่ค้นข้อมูล 18 กุมภาพันธ์ 2559, เข้าถึงได้จาก http://pirun.ku.ac.th/.

ทิศนา แขมมณี. (2555). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิศนา แขมมณี. (2557). *ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นนทลี พรธาดาวิทย์. (2559). *การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning.* กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.

ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2559). *การศึกษา 4.0 เป็นยิ่งกว่าการศึกษา.* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21.* กรุงเทพฯ : มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

ศักดา ไชกิจภิญโญ. (2548). เรียนอย่างไรให้ Active Learning. *วารสารนวัตกรรมการเรียนการสอน.* 2(2), 12-15.

สาวิตรี โรจนะสมิต อาร์โนลด์. (2555). *การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการเรียนเชิงรุก (Active Learning) เพื่อพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้และแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.* วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

Biech, Elaine. (2015). *101 Ways to Make Learning Active Beyond the Classroom.* Hoboken, New York : John Wiley and Sons, Inc.

Bonwell, C. C.; and Eison, J. A. (1991). *Active Learning: Creating excitement in the classroom.* ASHE-ERIC Higher Education Report. No.1. Washington, DC : The George Washington University, School of Education. 2(1), 2-5.

Grabinger, R.S. (1996). *Rich Environments for Active Learning. In David Jonassen.* Handbook of Research for Educational Communications and Technology.Washington, D.C. : AECT. Singapore of Education.

Sterns, S. A. (1994). *Steps for active learning of complex concepts.* College Teaching. 42(2), 107-108.

Sweller, J. (2006). *The worked example effect and human cognition: Learning and Instruction*. NewJersey : Educational Technilogies.